

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

##### 5.1.1 Simpulan Umum

Proses yang dilalui oleh peneliti dalam merancang dan mengembangkan video *motion graphic* diawali dengan mengumpulkan data-data dan informasi yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran, yang ditentukan melalui karakteristik mata pelajaran Bahasa Inggris, peserta didik, dan model pembelajaran kooperatif tipe artikulasi yang menjadi fokus penulis. Lalu, semua data dan informasi yang telah peneliti dapatkan, disusun menjadi sebuah rancangan pembuatan media. Setelah itu, peneliti mengembangkan rancangan yang sudah ada menjadi sebuah produk video utuh, dimulai dari tahap visualisasi materi menjadi aset desain grafis sampai tahap penyatuan semua *scene* menjadi satu video yang utuh. Selanjutnya adalah tahap *expert review* oleh ahli media dan ahli materi terhadap video *motion graphic* yang sudah peneliti kembangkan, dilanjutkan dengan uji coba media yang peneliti laksanakan di MAN 1 Tangerang, yang menghasilkan tanggapan dari para calon pengguna. Dan terakhir, hasil tanggapan yang peneliti dapat dari para ahli dan calon pengguna, peneliti tindaklanjuti untuk menjadi evaluasi dan perbaikan terhadap video *motion graphic* yang peneliti kembangkan, dan juga dapat dijadikan sebagai rekomendasi untuk peneliti selanjutnya dalam merancang media yang serupa.

##### 5.1.2 Simpulan Khusus

Proses pengembangan adalah fase untuk mewujudkan rancangan desain menjadi sebuah produk media pembelajaran. Tahap-tahap yang dilalui oleh peneliti dalam mengembangkan media ini adalah sebagai berikut:

1. Melakukan analisis kebutuhan terkait pokok bahasan *Conditional Sentence*, karakteristik model kooperatif tipe artikulasi, serta karakteristik peserta didik.

2. Menyusun GBPM dan *Storyboard* sebagai draf rancangan media video yang akan dikembangkan oleh peneliti.
3. Membuat aset-aset desain grafis yang dapat memvisualisasikan informasi atau materi yang disampaikan oleh video *motion graphic*.
4. Merekam suara narasi sebagai penjelasan materi di dalam video dan menyiapkan musik latar yang mendukung
5. Mengatur komposisi aset-aset desain grafis untuk menghasilkan adegan yang utuh menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator
6. Mengolah komposisi yang sudah dibuat sebelumnya menjadi sebuah gambar bergerak dengan menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect.
7. Menyatukan *scene* yang dihasilkan dari Adobe After Effect, serta audio narasi dan musik latar sehingga menjadi sebuah video yang utuh menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro.

Dari tanggapan ahli terhadap media video *motion graphic* yang peneliti kembangkan, terdapat respon positif dari seluruh responden dan beberapa masukan untuk bahan pertimbangan revisi produk. Adapun respon terhadap aspek kesesuaian materi, kemampuan media, dan kemudahan adalah “Sangat Baik”. Sedangkan saran perbaikan dari ahli yang dapat peneliti lakukan adalah menaikkan lagi tingkat volume narasi agar lebih terdengar oleh penggunanya.

Dari tanggapan pengguna terhadap media video *motion graphic* yang peneliti kembangkan, terdapat respon positif dari seluruh responden dan beberapa masukan untuk bahan pertimbangan revisi produk. Adapun respon terhadap aspek isi/materi, desain grafis, dan kualitas media adalah “Sangat Baik”. Sedangkan saran perbaikan dari pengguna yang dapat peneliti lakukan adalah sama seperti saran perbaikan dari para ahli, yaitu menaikkan tingkat volume narasi agar dapat terdengar oleh pengguna. Kemudian menambahkan adegan dua orang yang berdialog menggunakan jenis kalimat *conditional sentence*.

## 5.2 Implikasi

Diharapkan penelitian ini dapat berimplikasi terhadap meningkatnya peran teknologi dalam mempermudah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

Dzikri Ahsanuriza, 2018

**PENGEMBANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan bermakna tanpa perlu membebani sekolah untuk mengeluarkan biaya pengadaan dan perawatan fasilitas komputer dalam jumlah besar. Hingga akhirnya media video *motion graphic* dapat meningkatkan capaian nilai bahasa Inggris siswa, terutama dalam pokok bahasan *conditional sentence*.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menemukan beberapa poin berupa saran yang perlu diperhatikan baik oleh peneliti sendiri, peneliti selanjutnya, maupun pihak-pihak yang berminat mengembangkan media video *motion graphic*, diantaranya:

- a. Video harus dirancang untuk mendukung kegiatan pelaksanaan model kooperatif tipe artikulasi yang mana proses berlangsungnya seperti pesan berantai.
- b. Informasi atau materi yang dimuat dalam video harus jelas dan mudah dimengerti agar di akhir pembelajaran seluruh siswa tidak mendapatkan kesimpulan pemahaman yang salah dari satu pokok bahasan yang sedang diangkat.
- c. Di samping jelas, kepadatan video dari segi durasi pun harus diperhatikan, karena dikhawatirkan ketika durasi video terlalu lama akan membuat siswa sulit untuk menarik inti dari apa yang sedang dijelaskan.
- d. Visualisasi dan audio, khususnya narasi, harus mendukung agar dapat membantu siswa dalam memahami materi apa yang sedang dijelaskan di dalam video.
- e. Bagi peneliti yang berminat menggunakan tema serupa diharapkan membentuk satu tim dengan spesialisasi kemampuan masing-masing agar kualitas media yang dikembangkan bisa lebih maksimal dan dalam waktu yang lebih cepat.
- f. Diharapkan penelitian ini dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media ini dalam proses pembelajaran.

- g. Akan lebih baik jika media video *motion graphic* dikembangkan lagi pada materi-materi lainnya atau pada mata pelajaran lainnya, serta dikembangkan pula untuk model pembelajaran kooperatif di tipe-tipe lainnya.